



**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI 2D UNTUK MATA PELAJARAN IPA SMP CITRA
INSAN MULIA KELAS VIII**

SKRIPSI

Muhammad Diego Tristan Firdaus

2007431001

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

TAHUN 2024



**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI 2D UNTUK MATA PELAJARAN IPA SMP CITRA
INSAN MULIA KELAS VIII**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat – syarat yang diperlukan untuk
Memperoleh Diploma empat Politeknik**

Muhammad Diego Tristan Firdaus

2007431001

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

TAHUN 2024



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Diego Tristan Firdaus
NIM : 2007431001
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia Digital
Judul skripsi : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK MATA PELAJARAN IPA SMP CITRA INSAN MULIA KELAS VIII

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniuan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniuan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 30 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Muhammad Diego Tristan Firdaus)

NIM.2007431001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :


Nama : Muhammad Diego Tristan Firdaus
NIM : 2007431001
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK MATA
PELAJARAN IPA SMP CITRA INSAN MULIA
KELAS VIII

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal
20 Agustus 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Malisa Huzaifa, S.Kom, M.T ()

Penguji I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. ()

Penguji III : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. ()

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer



Dr., Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, karena berkat rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini ditulis untuk memperoleh syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Tidak bisa diungkapkan dengan kata - kata bahwa butuh usaha yang keras dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi ini, dan penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini membutuhkan waktu dan tenaga dan juga tidak terlepas dari kesalahan serta tidak dapat diselesaikan tanpa adanya arahan dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
2. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital.
3. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran, serta tenaga untuk membimbing dan memberikan arahan penulis dalam menyelesaikan skripsi
4. Kepala sekolah serta Guru di SMP Citra Insan Mulia, khususnya Pak Zainul dan Ibu Laila yang telah memberikan izin dan mendukung kepada penulis.
5. Orang Tua, keluarga dan teman – teman semua yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap kepada Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di masa depan.

Depok, 16 Agustus 2024

Muhammad Diego Tristan Firdaus

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Diego Tristan Firdaus
NIM : 2007431001
Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK MATA PELAJARAN IPA SMP CITRA INSAN MULIA KELAS VIII

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan HakBebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsisaya tanpa meminta izin darisaya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 30 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Muhammad Diego Tristan Firdaus)

NIM.2007431001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK MATA PELAJARAN IPA SMP CITRA INSAN MULIA KELAS VIII

ABSTRAK

Pendidikan adalah proses mewariskan budaya dan pengetahuan antar generasi. Dunia pendidikan harus sesuai dengan UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 tentang nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Media pembelajaran, seperti video, animasi, dan kuis, harus dipilih sesuai tujuan dan karakteristik peserta didik. Salah satu cabang IPA yang dipelajari di SMP Citra Insan Mulia kelas VIII adalah Fisika. Fisika adalah ilmu sains yang mempelajari gejala-gejala alam dari segi materi dan energinya.

Beberapa masalah terkait mata pelajaran IPA seperti, peserta didik tidak fokus dan cenderung kesulitan dalam memahami materi, sulit memahami rumus yang dipakai dalam pembelajaran IPA Fisika, pembelajaran yang masih dominan menulis di papan tulis, dan masih terfokus dengan buku dapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Maka dari itu perlunya ada pembuatan sebuah video animasi 2D untuk mata pelajaran IPA materi tekanan di SMP Citra Insan Mulia Kelas VIII dalam proses pembelajaran kepada siswa agar semua para siswa dapat memahami materi yang diberikan, kemudian juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa jika menggunakan suatu media dalam mengajar.

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Pada tahap testing menggunakan kuesioner yang sudah dibuat dengan hitungan skala likert dan didapatkan hasil pengujian produk animasi 2D oleh murid sebesar 74,4% setuju bahwa video animasi 2D tersebut dapat mempermudah murid untuk memberikan gambaran visual kepada murid SMP dan video animasi 2D tersebut dapat membuat murid bisa memahami dan mengerti berbagai macam tekanan dan penggunaannya dalam kehidupan sehari - hari.

Kata Kunci : Fisika, IPA, Tekanan zat, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Animasi 2D.



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
<i>ABSTRAK</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	11
1. Latar Belakang.....	11
2. Perumusan Masalah	12
3. Batasan Masalah.....	12
4. Tujuan dan manfaat	12
5. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.3 Media Pembelajaran	5
2.4 Animasi 2D.....	6
2.5 Adobe After Effect.....	11
2.6 Adobe Illustrator.....	12
2.7 Skala Likert.....	12
2.8 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1. Rancangan Penelitian	14
3.2. Tahapan Penelitian.....	14
3.2.1. Konsep.....	14
3.2.2. Desain.....	14
3.2.3. Pengumpulan Material	14
3.2.4. Pembuatan.....	15
3.2.5. Pengujian.....	15
3.2.6. Distribusi.....	15
3.3. Objek Penelitian	15

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.4.	Teknik pengumpulan dan analisis data	15
3.4.1.	Wawancara	15
3.4.2.	Kuesioner	15
3.5.	Analisis data	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
4.1	Analisis Kebutuhan.....	17
4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	18
4.2.1	Analisis kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	18
4.2.2	Analisis referensi.....	18
4.3	Perancangan Multimedia	19
4.3.1	Perancangan (design).....	19
4.3.2	Analisis Storyline.....	22
4.3.3	Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	26
4.4	Implementasi Multimedia.....	32
4.4.1	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	32
4.4.2	Pembuatan Aset 2D.....	32
4.4.3	Penganimasian (Puppet Pin Rigging, position, rotation).....	35
4.4.4	Compositing	35
4.4.5	Rendering	36
4.5	Pengujian.....	37
4.5.1	Deskripsi Pengujian.....	37
4.5.2	Prosedur Pengujian.....	37
4.5.3	Data hasil pengujian.....	44
4.5.4	Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	54
4.6	Distribusi	60
BAB V PENUTUP.....		14
5.1	Kesimpulan.....	14
5.2	Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA		15



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	6
Gambar 2.2 Anticipation	6
Gambar 2.3 Staging.....	7
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose-to-Pose	7
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	8
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	8
Gambar 2.7 Arc	9
Gambar 2.8 Secondary Action	9
Gambar 2.9 Timing and Spacing.....	10
Gambar 2.10 Exxageration.....	10
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	11
Gambar 2.12 Appeal.....	11
Gambar 4.1 Pembuatan Aset Karakter Ibu dan Anak, Dapur.....	32
Gambar 4.2 Pembuatan Aset Karakter Air laut dan Air Sungai	33
Gambar 4.3 Pembuatan Aset Kapal Laut dan Kapal Selam.....	33
Gambar 4.4 Pembuatan Aset Karakter Meniup Balon dan Mendaki Gunung	34
Gambar 4.5 Pembuatan Aset Pompa Ban.....	34
Gambar 4.6 Pembuatan Kuis dan Aset Batu, Ban renang, Baju Renang dan Sepatu katak	35
Gambar 4.7 Menggerakkan karakter dengan puppet pin rigging, Position & Rotation.....	35
Gambar 4.8 Tampilan Compositing	36
Gambar 4. 9 Tampilan rendering di Adobe After Effect	37

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel interval skala likert	16
Tabel 4.1 Konsep.....	17
Tabel 4.2 Kebutuhan Hardware.....	18
Tabel 4.3 Storyboard	23
Tabel 4. 4 Aset materi tekanan Zat Padat.....	26
Tabel 4.5 Aset materi tekanan Zat Cair.....	27
Tabel 4.6 Aset materi tekanan Zat Gas.....	29
Tabel 4.7 Aset Audio.....	31
Tabel 4.8 Kuesioner Guru	39
Tabel 4.9 Kuesioner Murid.....	41
Tabel 4.10 Kuesioner Ahli.....	43
Tabel 4.11 Hasil Alpha Testing	44
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Guru.....	47
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Murid.....	49
Tabel 4.14 Hasil Beta Testing Ahli.....	53

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	17
Lampiran 2. Transcript Wawancara.....	18
Lampiran 3. Resume Ahli	23
Lampiran 4. Beta testing dengan ahli.....	24
Lampiran 5. Dokumentasi Beta Testing oleh murid.....	26



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mewariskan budaya dan pengetahuan antar generasi. Dunia pendidikan harus sesuai dengan UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 tentang nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Media pembelajaran, seperti video, animasi, dan kuis harus dipilih sesuai tujuan dan karakteristik peserta didik.

Salah satu cabang IPA yang dipelajari di SMP Citra Insan Mulia kelas VIII adalah Fisika. Fisika adalah ilmu sains yang mempelajari gejala-gejala alam dari segi materi dan energinya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fisika juga diartikan sebagai ilmu tentang zat dan energi, seperti panas, cahaya, dan bunyi (ilham fikriansyah, 2023). Sebenarnya, pembelajaran fisika yang dipelajari di sekolah kadangkala dilakukan secara sistematis tanpa ada pemahaman konsep sesungguhnya. Hal itu dapat terjadi karena dalam proses pembelajaran fisika tidak ada kegiatan praktek secara langsung untuk memahami materi yang diberikan di kelas (Nur Kasanah, dkk, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada Ibu Laila Nur Mahmudah selaku Guru IPA dan siswa di SMP Citra Insan Mulia kelas VIII ditemukan beberapa permasalahan yang ada pada mata pelajaran IPA. Seperti kurangnya fokus peserta didik dan cenderung kesulitan dalam memahami materi, sulit memahami rumus-rumus yang dipakai dalam materi pembelajaran Fisika khususnya tekanan. Selain itu metode pembelajaran yang dilakukan dominan menggunakan papan tulis serta masih menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran yang menyebabkan proses belajar menjadi kurang diminati.

Jadi berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diajukan sebuah media berupa video animasi 2D untuk pembelajaran IPA terkait materi tekanan pada kelas VIII. Animasi 2D yang dibuat merupakan materi tentang tekanan zat yang di dalam nya terdapat pengertian tekanan zat, macam –



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

macam dari tekanan zat, rumus – rumus yang digunakan dan ilustrasi dari tekanan zat dalam kehidupan sehari – hari.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah animasi 2D pada pembelajaran IPA khususnya tekanan zat sebagai media pembelajaran di SMP Citra Insan Mulia.

3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

- 1) Cakupan materi pada Animasi media pembelajaran ini yaitu berupa pengenalan tentang tekanan zat, macam – macam dari tekanan zat, rumus – rumus yang digunakan dan implementasi tekanan zat dalam kehidupan sehari - hari
- 2) Pembuatan animasi 2D ini menggunakan software Adobe After Effect.
- 3) Materi yang dibahas pada animasi 2D ini tentang tekanan zat.
- 4) Pembuatan Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa SMP Citra Insan Mulia Kelas VIII.
- 5) Aset yang digunakan dibuat menggunakan software Adobe Illustrator dan template dari website.

4. Tujuan dan manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media pembelajaran berupa animasi 2D untuk pembelajaran IPA khususnya tekanan zat pada kelas VIII di SMP Citra Insan Mulia. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

- 1) Memberikan edukasi dan motivasi kepada siswa dengan visualisasi yang menarik melalui animasi 2D tentang tekanan zat.
- 2) Membantu para siswa dalam memahami konsep materi tentang tekanan zat.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3) Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat para siswa lebih mengerti tentang bagaimana cara kerja tekanan itu terjadi.

5. Sistematika Penulisan

Berikut adalah alur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini :

1. Bab I Pendahuluan

Dalam Bab I Pendahuluan, aspek yang dicakup adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada Bab II Tinjauan Pustaka berisi penjelasan mengenai teori-teori, Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), software yang digunakan serta kajian terdahulu tentang perancangan media pembelajaran berbasis animasi 2D.

3. Bab III Perencanaan dan Realisasi Atau Rancang Bangun

Pada Bab III Perencanaan dan Realisasi Atau Rancang Bangun berisi tentang rincian metode yang akan digunakan meliputi Rancangan penelitian, Tahapan penelitian, Objek penelitian, Model/ Framework/ Teknik yang digunakan, Teknik pengumpulan dan analisis data, Jadwal Pelaksanaan dan Rincian Biaya.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bab IV akan menjelaskan secara rinci perencanaan dari Bab III dan mengimplementasikannya menjadi sebuah aplikasi serta melakukan testing terdapat target pengguna aplikasi.

5. Bab V Penutup Bab V berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran untuk penelitian yang telah dikerjakan dan untuk pengujian selanjutnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK MATA PELAJARAN IPA SMP CITRA INSAN MULIA KELAS VIII, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 2D berhasil dibuat menggunakan metode MDLC dengan tahapan yaitu pembuatan konsep, pembuatan storyboard, pengumpulan bahan, pengerjaan animasi 2D di software Adobe After Effect dan proses render/export di Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro.
2. Animasi ini berisi pembelajaran materi Tekanan dalam mata pelajaran IPA kelas VIII serta menghasilkan video animasi 2d dengan format akhir .mp4 dan kualitas video HD 1080p.
3. Berdasarkan tahap uji beta testing kepada murid didapatkan hasil presentase sebesar 74,4%, hal ini membuktikan bahwa murid dapat memahami materi Tekanan dalam mata pelajaran IPA dan bisa digunakan dalam kehidupan sehari – hari.
4. Berdasarkan tahap uji beta testing kepada ahli mendapatkan hasil presentase sebesar 92,5%, hal ini membuktikan bahwa video animasi 2D tersebut layak untuk ditonton dan disebar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil diskusi mendalam dengan murid, guru dan ahli dalam proses perancangan media pembelajaran. Saran yang bermanfaat bagi penulis, pembaca dan peneliti selanjutnya yaitu alur dalam penjelasan tekanan bisa lebih diperjelas, ritme dari audio VO yang terlalu cepat serta pengaturan camera movement yang lebih ditingkatkan sehingga tampilan animasi tidak monoton. Serta menerapkan semua 12 prinsip animasi agar hasil video animasi yang didapatkan lebih baik dan maksimal



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, S. A. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>, 2, 1-8.
- DeFar. (2019). *Pengertian Animasi 2D*. Retrieved from qomaruna.com: <https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/>
- Erga Trivaika, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA Volume 16 Nomor 1, Januari 2022*, 16, 33-40.
- Gischa, S. (2020). *Tekanan Zat: Pengertian dan Jenisnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/03/070000669/tekanan-zat-pengertian-dan-jenisnya>
- Hasan, M. M. (2021). *Media Pembelajaran*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Moh. Rosyid Mahmudi, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin. *Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023*, 3, 14632-14646.
- Muhammad Idham Rusdi, D. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Pemahaman IPAKelas VIISMPN3 Bone-Bone. *Jurnal Literasi Digital Vol 2 No 3, November 2022*, 2, 168-175.
- Nur Kasanah, E. D. (2023). ANALISIS PEMAHAMAN MAHASISWA PENDIDIKAN FISIKA UNIVERSITAS JEMBER TERKAIT TEKNIK IRRADIASI SINAR GAMMA PADA PENGAWETAN MAKANAN. *VOL 12 NO 4 (2023): JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA (JPF) UNIVERSITAS JEMBER*, 12, 146-152.
- Nurdiana Siti Alifa, S. H. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SDN KEDALEMAN IV. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 10 NOMOR 6 DESEMBER 2021*, 10, 1554-1564.
- Pamuji, S. A. (2023). ADOBE AFTER EFFECTS: SOFTWARE VIDEO EDITING DAN MOTION GRAPHICS YANG POPULER. *Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 1-4.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Putra, B. (2020). *Perbedaan Animasi 2D dan 3D*. Retrieved from SAE Indonesia: <https://indonesia.sae.edu/id/perbedaan-animasi-2d-dan-3d/>

Rohmat Indra Borman, Y. P. (2019). Implementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 5, 119-124.

Viktor Handrianus Pranatawijaya, W. R. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5, 128-137.

<https://www.youtube.com/@kejarcita>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Muhammad Diego Tristan Firdaus

Lahir di Lampung, 01 Mei 2002. Penulis menamatkan di bangku sekolah dasar di SDN Cinangka 02 Pagi pada tahun 2016, sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung pada tahun 2017, dan sekolah menengah kejuruan SMK Link and Match jurusan Multimedia pada tahun 2020. Saat ini penulis merupakan mahasiswi Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Transcript Wawancara

Narasumber : Bapak Zainul (Kepala Sekolah)

Tanggal : Selasa 16 Juni 2024

Tempat Wawancara : Ruang Guru



Dokumentasi Wawancara

Diego : “Selamat sore Pak Zainul. Saya Diego izin untuk mewawancarai bapak terkait dengan penelitian kami.”

Pak Zainul : “Iya, silahkan.”

Diego : “Untuk kegiatan belajar mengajar disini ada berapa guru dan waktu nya berapa jam ?”

Pak Zainul : “Total guru ada 14, yang mengampu mata pelajaran hanya 10 dan yang 4 orang ini ada operator sekolah termasuk lab komputer dan administrasi, Guru BK, Guru Bidang Studi, Wakil Kepala Sekolah .”

Diego : “Ada berapa total murid disini dan berapa kelas ?”

Pak Zainul : “Total murid sekarang 178, dan per angkatan ada dua kelas.”

Diego : “Disini menerapkan kurikulum dari pemerintah tahun berapa ya pak?”



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pak Zainul : “Sekarang sudah memakai Kurikulum Merdeka dari kelas 7,8,9. Di tahun sebelum nya kelas 9 masih menggunakan Kurikulum 2013, jadi di kelas 7 sudah mulai masuk kurikulum merdeka.

Diego : “Apa motivasi nya ketika menggunakan kurikulum merdeka ini ?”

Pak Zainul : “ Jadi kurikulum merdeka ini lebih simple, materi – materi yang disampaikan itu yang pokok – pokok nya saja dan sesuai kebutuhan. Misalkan ternyata untuk kebutuhan sekarang materi kelas 7 semester 2 itu bisa disampaikan di semester 1 karena esensial, karena nanti ketika di semester 2 bisa disampaikan kembali. Dan yang disampaikan yang lebih penting – penting aja dan guru diberikan kebebasan untuk berkreasi.”

Diego : “Dalam proses belajar-mengajar apakah ada kesulitan baik guru maupun dari murid?”

Pak Zainul : “ya, kalau kesulitan itu variatif, tapi kita selalu melakukan pelatihan untuk guru setiap 3 bulan sekali artinya pengembangan profesi mereka itu selalu kita upgrade sehingga harapan nya guru ketika menghadapi kendala akan selalu berkurang. Begitu pula dengan pemahaman-pemahaman interaktif, pengajaran sekarang itu lebih di tekanan lagi. Terutama yang paling pokok adalah pembinaan karakter.”

Diego : “ Untuk yang pelatihan itu mengundang dari external atau internal sekolah pak?”

Pak Zainul : “Kita kadang dari internal, internal itu namanya mentor sebaya, yang sudah senior mengajarkan, kadang seperti itu kan. Nah, tapi ketika hal-hal yang penting kita perlu mengupgrade lebih banyak, lebih itu lagi ya kita memakai dari external, kita mengundang sesuai dengan kebutuhan kita. Misalkan masalah PMM, ya kan? Itu, ya kita yang memang mereka itu berkompeten di situ dan ngerti di situ. Sehingga pemateri itu bisa menyampaikan, bisa mengarahkan, dan bisa menuntun guru. Harapannya yaitu tadi. Sehingga ketika selesai pelatihan, guru bisa praktek.”

Diego : “Selama proses belajar-mengajar media pembelajaran apa yang sering digunakan?”



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pak Zainul : “Kalau media pembelajaran, kita kan salah satu infocus ya. Terus media-media yang lain, ya karena kita boarding. Harusnya dulu itu saya sudah merencanakan tentang *no papper* kan. Jadi kita udah nggak menggunakan kertas lagi. Terus juga untuk buku juga kita sudah tidak lagi mau memakai. Tapi ada satu kendala, karena kita di boarding, boarding itu tidak boleh membawa HP. Gak boleh membawa ini, ya akhirnya tetap mau gak mau kita masih pakai buku, ya kan? Buku pelajaran.

Diego : “Bagaimana Bapak menilai tingkat literasi digital siswa di SMP Citra Insan Mulia?”

Pak Zainul : “Anak-anaknya sebenarnya cerdas ya masalah digital ya, jadi anak-anak sekarang itu saya akui ya. kecerdasannya itu jauh daripada era saya kan. Itu sangat-sangat jauh, saya akui lah. Kecerdasannya sangat luar biasa sekarang. Nah, karena memang ya tadi ada satu kendala karena mereka jarang megang laptop, internet juga dibatasi. Mungkin mereka hanya belajar itu saat ada pelajaran.

Diego : “Bagaimana pendapat Bapak tentang potensi media pembelajaran berbasis animasi 2D untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?”

Pak Zainul : “Nah selama ini itu pengamatan kami ya itu meningkatkan, justru mereka lebih senang ketika belajar itu mengurangi animasi daripada mono, mono artinya guru ngomong, terus itu bicara, terus mereka ngantuk kan, capek kembali lagi. nah ketika dibuat animasi, itu lebih terhibur mereka kan ada pemandangan yang berbeda kan, itu dan itu lebih mudah dicerna daripada kita. Makanya ini juga udah disampaikan, guru itu harus bisa interaktif. Bukan sekedar gurunya saja menyampaikan, atau yang murid juga ditanya. Enggak. Itu tadi, kurikulum Merdeka ini justru lebih cocok gitu, karena guru-guru-guru tidak mengejar target yang harus ini, enggak gitu.”

Diego : “Apakah Bapak pernah melihat atau menggunakan media pembelajaran berbasis animasi 2D sebelumnya? Jika ya, bagaimana pendapat Bapak tentang efektivitasnya?”

Pak Zainul : “Kalau efektivitasnya itu pertama ya, animasi itu pertama itu mudah diterima. Karena itu bentuknya visual yang bisa dilihat langsung. Mudah



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

diterima. Mudah dipahami itu lebih mudah. Dan diingat juga lebih mudah. Terus yang paling pokok sebenarnya, itu lebih menyingkat waktu. Jadi dari sekian banyak pembelajaran, ketika di animasi kan lebih pendek. Mungkin hanya butuh waktu sekitar lima menit. Lima menit sampai sepuluh menit lah paling lama itu kan. Nah itu udah mencakup semua pembelajaran.”

Diego : “Apakah Bapak bersedia untuk mendukung penerapan media pembelajaran di SMP Citra Insan Mulia? Jika ya, dalam bentuk apa dukungan yang dapat diberikan?”

Pak Zainul : “iya, sangat mendukung. Kalau saya sih dari awal, masalah motto kita kan meng-global, meng-global artinya menampung di segi semua aspirasi. Kalau semua itu sekarang kan menyeluruh lah masalah dunia ke internetan dengan berbagai macamnya. Itu kita dukung agar mereka tahu pada bidangnya masing-masing, saya lebih senang di film, umpama, gitu kan. Sehingga mereka juga berkreasi di dunia film. Kalau saya arsitek kan, mereka juga berkreasi di dunia arsiteknya, ya kan, melalui internet itu bisa bikin. maka kami sedang mengupayakan, mengusahakan medianya. Terutama medianya. Ya kan perlu, kalau sekarang kita ada 180, 178 ya, siswa, ya minimal-minimalnya ya kita punya segitulah. Sehingga begitu mereka masuk kelas, langsung dihadapan dengan laptop, sehingga kita tidak perlu lagi ada biaya buku lagi. Nggak perlu lagi ada biaya buku, ulangan juga kita perlu lagi print kertas yang ternyata harganya juga tidak murah, ya nggak murah, dan juga untuk apa namanya, membuat soal juga tidak semudah yang dibayangkan. Ya kadang-kadang juga banyak kekeliruan, kalau pakai ini kan bisa langsung, jawaban juga bisa langsung.”

Diego : “Saran dan masukan apa yang dapat Bapak berikan terkait pengembangan dan penerapan media pembelajaran di SMP Citra Insan Mulia?”

Pak Zainul : “Kalau saran saya sih ini udah bagus, tinggal terus ditingkatkan. Pertama ya untuk ditingkatkan. Terus alurnya, alur pembelajaran supaya disesuaikan. Terus target dari pembelajaran juga supaya disiapkan. Itu aja jadi alurnya, misalkan ini alurnya dari awalnya bagaimana, terus nanti kemana, terus ada kalau misalnya openingnya bagaimana ya kan, nanti intinya bagaimana, terus



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

closingnya mau bagaimana, walaupun itu pendek, ketika alur itu sesuai, itu akan lebih menarik.”

Diego : “ insya allah itu saja pak, alhamdulillah jazakallahukhoiroh pak”

Pak Zainul : “Amiiinnn, Semoga Lancar Barokah”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

+62 823 7730 2017
 yogipurwanto2205@gmail.com
 Jakarta, Indonesia

SUMMARY

I have experience as a Team Leader/Supervisor in several companies, both mass media, hospitality, retail and distributor. I usually handle work teams both in the office and field. As well as having Social Responsibility, and love outdoor activities. I have leadership, communication, teamwork, problem solving, strategic thinking skills and always want to keep learning to develop soft skills and hard skills.

ACHIEVEMENT

- Successfully increased the sales turnover of Indomaret Batu Ketulis Lam-Bar store from 1 day turnover of 7 million to 20 million, 2016
- Successfully Achieved Holcim Cement Sales Target Metro Area, Lamteng, Lamtim Consecutively, July 2018-March 2019
- Successfully obtained a 1-year newspaper and digital advertising tender from PT Persada Lampung Raya (Suzuki) by bartering 1 unit of Karimun Wagon R Ags, 2019
- Succeeded in creating a new business line from PT Krakatoa Nirwana Resort in the form of an outdoor concept café in the beach area with the name Black Kettle Coffe Kalianda, 2020
- Successfully Increase Bestmeat Store Sales Turnover +30% per Day with Mobile Sales Partner Recruitment Program, 2021

SKILLS

LEADERSHIP	Advanced
PUBLIC SPEAKING & PUBLIC RELATION	Advanced
SOCIAL MEDIA ADS & COPY WRITING	Intermediate
MICROSOFT OFFICE	Intermediate
VIDEOGRAPHY & PHOTOGRAPHY	Advanced
GRAPHIC DESIGN & EDITING VIDEO	Advanced

Lampiran 3. Resume Ahli

Yogi Purwanto



EXPERIENCE

PRACTITIONER LECTURER

Mercu Buana University, Meruya - West Jakarta
 09/2023 - Present

Teaching Post Production for Television and Basic Digital Video Editing at the Faculty of Communication Sciences, Communication Science Study Program Broadcasting Concentration in the "Kampus Merdeka Praktisi Mengajar" program.

EDITOR

PT Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (TRANS7)
 07/2022 - Present

I am responsible for image editing for magazine programs, production and Built-in/Blocking Product/Brand at Trans7.

TV Program : Jejak petualang, Jejak Si Gundul, Si Bolang, Mancing Mania Strike Back, Enah Bikin Enak, Spotlite, Selebrita weekend, Sport7, Misteri dunia, Secret Story, Lapor paki, OMG, Islampedia, etc. Built-in: Nippon paint, Plossa, Soffel, Vital Ear Oil

SUPERVISOR SALES MARKETING

PT Proteindotama Cipta Pangan (BESTMEAT - Japfa Group)
 01/2021 - 06/2022

- Become the Coordinator of the Sales Marketing Team, store crew and freelance partners for the sale of chicken meat and frozen food with the BESTMEAT brand,
- Recruit BESTMEAT partners with freelance status to be assigned to be mobile crews in charge of selling BESTMEAT products on mobile or around door to door to restaurants, stalls and so on to increase the sales turnover of BESTMEAT stores.
- Responsible Collective daily reports on store crew and partner sales and creates daily, weekly and monthly sales reports.
- Create sales strategies in stores with store crews and in the field with BESTMEAT partners.
- Responsible for achieving sales targets of BESTMEAT stores and partners in the Lampung area
- Responsible for the maintenance of good relations with customers and the implementation of SOPs related to the sales process at BESTMEAT Stores and BESTMEAT partners in the field
- Responsible for scheduling arrangements and all work activities of the BESTMEAT Store crew and BESTMEAT partners in the field
- Motivate the team in working to provide the best quality service to customers



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LANGUAGES

ENGLISH Intermediate

EDUCATION

S2 - MASTER OF COMMUNICATION SCIENCE
CONCENTRATION IN CORPORATE
COMMUNICATION
PARAMADINA UNIVERSITY
01/2024 - Present
Master of Communication Science

S1 - INFORMATICS, FACULTY OF ENGINEERING
AND COMPUTER SCIENCE.
UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA
07/2013 - 12/2017
Bachelor of Computer

- GPA : 3.82 Scale 4.00
- Best Propti Student, Universitas Teknokrat Indonesia (2013)
- 3rd Place in Computer Network Competition, Gebyar AMIK (2015)
- Best Meeting Leader I, Leadership Training (2015)
- 3rd Place in Photography Competition, Regional Student Art Week (2016)

ASSISTANT MANAGER MARKETING

PT Krakatau Lampung Tourism Development (BakrieLand Group)

01/2020 - 04/2020

- Become Head office representative for the Lampung area and Leader of the Sales and Marketing Team of Krakatoa Nirwana Resort Area (Grand Elty Krakatoa, Mbeach, nice beach, beautiful beach, Tanjung Beo beach and Black Kettle Coffee
- Monitoring the performance of the resort sales team, analyzing resort and beach revenues in the region, designing creative content to improve the brand image of resorts and beaches in the region
- Supervise the performance of the public relations and marketing team
- (layoffs, companies affected by COVID-19)

SUPERINTENDENT ACCOUNT EXECUTIVE DIGITAL

PT Lampung Media Grafika (Tribun Lampung - Kompas Group)

03/2019 - 12/2019

- Become the coordinator of the Digital Marketing Team for online media lampung.tribunnews.com.
- Monitor the performance of account executives, target digital advertising receipts or events.
- Create daily, weekly, monthly and yearly reports.
- Create and present the results of the marketing team's performance
- Create creative content in the form of videos, photos, motion graphics and graphic design for marketing needs
- Operating Videography, Photography and Drone devices to support marketing and event organizer work

SALES TAKE ORDER PRINCIPLE

PT Holcim Indonesia Tbk

07/2018 - 03/2019

- Supervise the sale of holcim cement carried out by distributors
- Introduce and educate new holcim products for consumers
- Looking for new consumers and conducting the buying and selling process between consumers and distributors in the Natar, Central Lampung, East Lampung & Metro Areas

TEAM LEADER DEVELOPMENT

PT Indomarco Prismaatama (INDOMARET)

12/2016 - 12/2017

- Supervise and lead the development team for events (store grand opening, store reopening) and activities held by INDOMARET with the aim of introducing INDOMARET among the public or making promotions to increase the sales turnover of Indomaret stores that are quiet throughout the Lampung region.

2 / 2

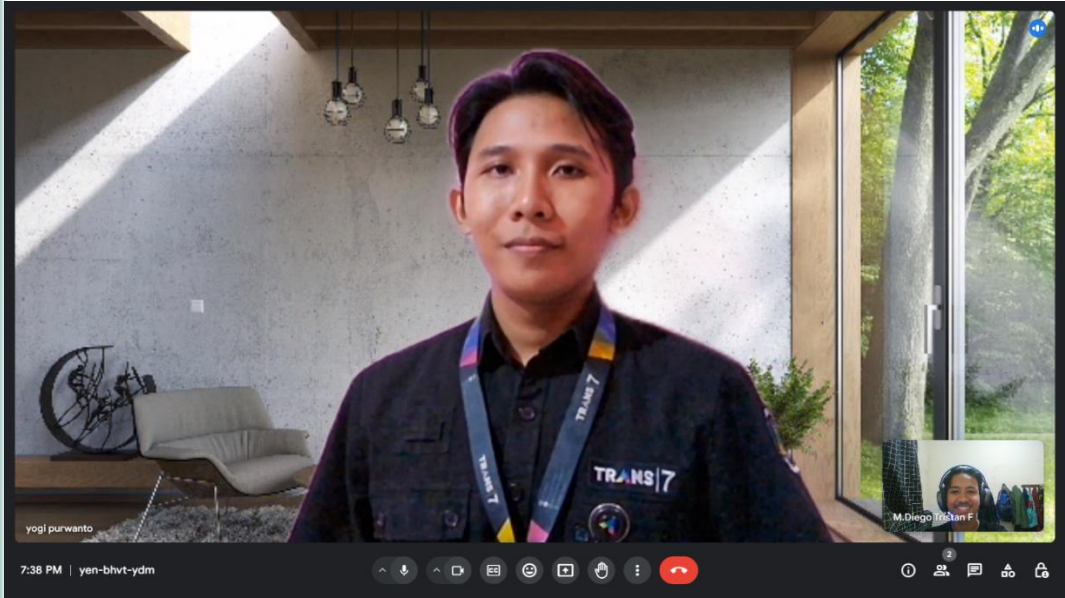
Lampiran 4. Beta testing dengan ahli



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Dokumentasi Beta Testing oleh murid



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta